

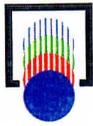


La Quiniela

**NORMAS SOBRE LOS CONCURSOS
DE PRONÓSTICOS**

**A PARTIR DE LA
TEMPORADA 2015 – 2016**

NORMAS SOBRE LOS CONCURSOS DE PRONÓSTICOS



RESOLUCIÓN POR LA QUE SE APRUEBAN LAS NORMAS QUE HAN DE REGIR LOS CONCURSOS DE PRONÓSTICOS DE LA APUESTA DEPORTIVA DENOMINADA COMERCIALMENTE “LA QUINIELA” A PARTIR DE LA PRIMERA JORNADA DE LA TEMPORADA 2015/2016 Y SIGUIENTES.

Las normas que han regido los concursos de pronósticos de la Apuesta Deportiva en la temporada 2014-2015, fueron aprobadas por Acuerdo de 10 de julio de 2014 de la Presidencia de la Sociedad Estatal Loterías y Apuestas del Estado, S.A. (en adelante “SELAE” o “Loterías y Apuestas del Estado”). En dichas normas se introducían determinadas novedades debidas, principalmente, a que las ventas de La Quiniela han ido cayendo en los últimos años a causa de una serie de factores entre los que se encuentran los siguientes:

- Dispersión de las jornadas, ya que hay partidos desde el viernes hasta el lunes.
- Premios menores debido a la preponderancia de dos de los equipos de la liga, lo que hace que la dificultad de acierto sea menor.
- Irrupción en el mercado de las apuestas deportivas cotizadas o de contrapartida.
- Implantación del gravamen especial del 20% sobre los premios superiores a 2.500 €.

Para frenar este descenso en las ventas e intentar invertir la tendencia, desde SELAE se realizaron algunas modificaciones en el juego encaminadas a que se puedan generar mayores premios en la categoría especial modificando el formato del Pleno al 15, pasando del actual 1 X 2 a uno nuevo de acierto a goles y además, para intentar compensar el mayor grado de dificultad en el acierto introducido en la categoría especial, dar mayor relevancia a la primera categoría modificando los porcentajes destinados a premios de algunas de las categorías de la estructura de premios.

Finalizada la primera Temporada desde la introducción de dichos cambios, se ha hecho patente la necesidad de completarlos con otros nuevos de cara a la próxima y siguientes temporadas, que consistirán básicamente en los siguientes: aumentar el precio de la apuesta a 0,75 euros y modificar los porcentajes para premios de la categoría especial y de la primera categoría pasando a ser del 7,5 % y del 16 % de la venta respectivamente.

Asimismo, con motivo de la modificación de las especificaciones técnicas para la validación de apuestas por soporte magnético, que permitirá realizar apuestas sencillas, múltiples, reducidas y condicionadas por este sistema, se precisa modificar algunas normas del Título III.

Sociedad Estatal Loterías y Apuestas del Estado, S.A.

c/ Capitán Haya, 53. 28020 Madrid. Teléfono 902 11 23 13. Fax 91 596 25 60
Inscrita en el Registro Mercantil de Madrid, al T. 28078, F. 202, S. 8ª, H. M-505970, NIF A-86171964



Por todo ello se hace necesaria la modificación de las normas 5ª, 6ª, 7ª, 8ª, 24ª, 25ª, 26ª.d), 29ª, 48ª y 49ª de las que rigen los concursos de pronósticos de La Quiniela, para su mejor funcionamiento y adaptación del marco normativo a su realidad comercial.

En consecuencia, se **ACUERDA**:

PRIMERO.- Se modifican las normas que regulan los concursos de pronósticos de la Apuesta Deportiva, en su modalidad de La Quiniela, cuyo contenido se recoge en el Anexo adjunto.

SEGUNDO.- Estas normas serán de aplicación a partir de la 1ª jornada de la temporada 2015/2016 de concurso de pronósticos y para las siguientes temporadas en tanto no se publique una nueva Resolución.

Madrid, 27 de julio de 2015

EL DIRECTOR DE OPERACIONES DE JUEGO,

Jesús Mayoral Amaro

Vº Bº LA PRESIDENTA

Inmaculada García Martínez

ANEXO

NORMAS

QUE REGULAN LOS CONCURSOS DE PRONÓSTICOS DE LA APUESTA DEPORTIVA EN SU MODALIDAD DE “LA QUINIELA”

TÍTULO I

Capítulo Primero

LOS CONCURSOS

- 1ª. Las presentes normas tienen por objeto establecer las condiciones por las que se rigen los concursos de pronósticos sobre resultados de partidos de fútbol que figuren en competiciones autorizadas por la Real Federación Española de Fútbol u otras instituciones de ámbito nacional o internacional. La participación en los mismos queda limitada a pagar el importe correspondiente y entregar o remitir sus pronósticos en la forma establecida por estas normas.
- 2ª. El hecho de participar en un concurso implica el conocimiento de estas normas por el participante y su adhesión a las mismas, quedando sometida su apuesta a las condiciones que en ellas se establecen.

Capítulo Segundo

DEFINICIONES

- 3ª. **Apuesta.**- Es el conjunto de 15 pronósticos pertenecientes cada uno a un partido distinto.

Bloque.- Es el conjunto de 42 recuadros o casillas ordenados de tres en tres por cada uno de los catorce partidos combinables y en los que figuran el signo 1, el signo X y el signo 2, respectivamente y en orden de izquierda a derecha.

Partidos combinables.- Son los primeros catorce partidos que figuran en el boleto ordenados de arriba abajo en la posición normal de lectura.

Pleno al 15.- Es el partido situado a continuación de los partidos combinables y cuyos pronósticos completan todas las combinaciones desarrolladas con los otros catorce partidos formando las apuestas.

Pronóstico.- Es la marca reflejada en alguno de los tres signos que ofrece cada uno de los 14 partidos combinables del boleto. Para el Pleno al 15 es la marca doble, una por conjunto, reflejada en alguno de los cuatro signos que forman parte de cada uno de los dos conjuntos de casillas, que aparecen a la derecha de cada uno de los equipos o denominaciones, formados con los signos “0”, “1”, “2” y “M”, un conjunto correspondiente al equipo consignado en primer lugar (o denominado

Equipo 1 en los boletos sin partidos) y el otro conjunto correspondiente al equipo consignado en segundo lugar (o denominado Equipo 2 en los boletos sin partidos).

Capítulo Tercero

PARTICIPACIÓN EN LOS CONCURSOS

- 4ª. 1.- En todo caso, son condiciones fundamentales para participar en los concursos, a las que presta su conformidad todo participante, las siguientes:
- a) Que los pronósticos hayan sido registrados válidamente y no anulados en un soporte de los sistemas informáticos centrales, de acuerdo con los requisitos y formalidades establecidas en estas normas.
 - b) Que dicho soporte se encuentre en poder de la Junta Superior de Control para su custodia y archivo antes de la hora de comienzo de los partidos que integran el concurso.
- 2.- A los efectos antes señalados se entenderá como soporte informático del Sistema Central los discos ópticos, cintas, cartuchos o discos magnéticos en los que se grabarán las apuestas correspondientes a cada concurso.

Capítulo Cuarto

DISTRIBUCIÓN DE FONDOS PARA PREMIOS

- 5ª. El precio de cada apuesta queda fijado en 0,75 Euros.
- 6ª. Se destina a premios el 55 por 100 de la recaudación íntegra, que se encuentra dentro de los límites contenidos en el artículo 15 de la Orden EHA/3081/2011, de 8 de noviembre por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas deportivas mutuas (BOE nº 277, de 17 de noviembre de 2011), que se distribuirá como sigue:
- a) El 47,5 por 100 se destina a satisfacer las cinco categorías de premios que se establecen en la **norma 7ª**.
 - b) El 7,5 por 100 que resta se destina a satisfacer los premios de la categoría especial en las condiciones que se establecen en la **norma 8ª**.
- 7ª. 1.- Los porcentajes para cada categoría sobre la recaudación íntegra, entre las que se distribuye el 47,5 por 100 a que se refiere el apartado a) de la **norma 6ª**, son los que a continuación se determinan:
- **Categoría Primera:** El 16 por 100 de la recaudación íntegra a partes iguales entre las apuestas cuyos pronósticos obtengan 14 aciertos en los partidos combinables.

- **Categoría Segunda:** El 7,5 por 100 de la recaudación íntegra a partes iguales entre las apuestas cuyos pronósticos obtengan 13 aciertos en los partidos combinables.

- **Categoría Tercera:** El 7,5 por 100 de la recaudación íntegra a partes iguales entre las apuestas cuyos pronósticos obtengan 12 aciertos en los partidos combinables.

- **Categoría Cuarta:** El 7,5 por 100 de la recaudación íntegra a partes iguales entre las apuestas cuyos pronósticos obtengan 11 aciertos en los partidos combinables.

- **Categoría Quinta:** El 9 por 100 de la recaudación íntegra a partes iguales entre las apuestas cuyos pronósticos obtengan 10 aciertos en los partidos combinables.

2.- En el supuesto de que la categoría primera no tuviera acertantes, el fondo a ella destinado incrementará el de la categoría especial del concurso que designe Loterías y Apuestas del Estado.

3.- Si no existieran acertantes de la categoría segunda el fondo a ella destinado incrementará el de la categoría tercera. Si tampoco hubiera acertantes de la categoría tercera, ambos fondos incrementarán el de la categoría cuarta. Si tampoco hubiera acertantes de la categoría cuarta, ambos fondos incrementarán el de la categoría quinta. Si tampoco hubiera acertantes de la categoría quinta, ambos fondos incrementarán el de la categoría especial del concurso que designe Loterías y Apuestas del Estado.

4.- En ningún supuesto el importe de cada uno de los premios de una categoría inferior puede resultar superior al de las precedentes. A tal efecto, si el importe que correspondiera a cada uno de los acertantes de una categoría fuese inferior a los de la categoría siguiente, los fondos destinados a premios de las dos categorías se sumarían para repartir por partes iguales entre los acertantes de ambas. Si, a pesar de esta adición, los premios de las dos categorías a que afecten resultaran de menor cuantía a otra categoría inferior, se sumarán los fondos destinados a las tres categorías para repartirlo entre todos los acertantes de ellas y así sucesivamente se procederá con todas las categorías contenidas en el punto uno de esta norma.

5.- Si desde un principio, o como resultado de la aplicación de lo dispuesto en el punto 4 anterior, correspondiese a cada una de las apuestas premiadas de la categoría cuarta una cantidad inferior a un euro, quedarán sin premio y el fondo total será distribuido entre las apuestas acertadas de la categoría tercera. Si a pesar de ello correspondiese a cada una de las apuestas premiadas de la categoría tercera una cantidad inferior a un euro, quedarán sin premio y el fondo total será distribuido entre las apuestas acertadas de la categoría segunda. Si a pesar de ello correspondiese a cada una de las apuestas premiadas de la categoría segunda una cantidad inferior a un euro, quedarán sin premio y el fondo

total será distribuido entre las apuestas acertadas de la categoría primera. En ningún caso dejará de aplicarse la cantidad reservada para los premios de la categoría primera, cualquiera que sea la cuantía.

6.- Si correspondiese a cada una de las apuestas premiadas de la categoría quinta una cantidad inferior a un euro los acertantes no la percibirán y el fondo a ella destinado incrementará el de la categoría especial del concurso que designe Loterías y Apuestas del Estado.

8ª. **Categoría Especial:**

1.- El 7,5 por 100 de la recaudación íntegra se distribuirá a partes iguales entre todas las apuestas a las que en ese concurso les corresponda premio de la categoría primera y tengan acertado el resultado a goles del partido denominado "Pleno al 15", el cual no forma parte de los 14 partidos que integran la base de los concursos.

2.- En el supuesto de que esta categoría especial no tuviera acertantes, el fondo a ella destinado incrementará el de la misma categoría del concurso que designe Loterías y Apuestas del Estado.

3.- Todos los fondos que incrementen el de la categoría especial de una jornada que designe Loterías y Apuestas del Estado han de ser anunciados en la web de Loterías y Apuestas del Estado indicando su importe y el número y la fecha de la jornada a que se agreguen.

Capítulo Quinto

ADMISIÓN DE APUESTAS

9ª. Existen tres sistemas de admisión o validación de apuestas: sistema de validación informática, sistema de validación por soporte magnético y sistema de validación por Internet. Los dos primeros sistemas podrán realizarse en los establecimientos autorizados por Loterías y Apuestas del Estado.

TÍTULO II

SISTEMA DE VALIDACIÓN INFORMÁTICA

Capítulo Primero

FORMULACIÓN DE APUESTAS, RESGUARDOS Y CANCELACIONES

10ª. 1.- Las apuestas podrán formularse en este sistema de las siguientes formas:

a) Mediante la presentación en un establecimiento autorizado para su lectura por el terminal de los boletos-octavillas editados al efecto por Loterías y Apuestas del Estado, en el que se hayan consignado los pronósticos de acuerdo a las

normas 17ª a 23ª. En este caso el boleto se utiliza únicamente como soporte de la lectura, por lo que carece de otro valor.

- b) Tecleando los pronósticos directamente sobre el terminal por el gestor del punto de venta.
- c) Mediante la solicitud de apuestas formuladas al azar por el terminal, modalidad denominada “automática”.

Si se elige esta forma, el participante puede solicitar que las apuestas sean formuladas por el método de apuestas sencillas, en cuyo caso puede solicitar desde 2 hasta 8 apuestas, ambas inclusive, según establece la **norma 19ª**, o bien puede solicitar que sean formuladas por el método Múltiple Directo según establecen las **normas 20ª y 21ª**, indicando el número de dobles y triples de entre los autorizados según la tabla incluida como **Anexo I** y, además, indicar si el Pleno al 15 lleva uno, dos, tres o cuatro signos en cada uno de los dos equipos. En ambos casos las apuestas le serán asignadas de forma aleatoria.

2.- El participante deberá abonar el importe de las apuestas efectuadas antes de la entrega del resguardo o, en su caso, resguardos, emitidos por el terminal.

3.- Las apuestas formuladas las transmitirá el terminal al Sistema Central que las registrará en un soporte informático. A continuación, el terminal expedirá uno o varios resguardos, en los que constarán los siguientes datos:

- Tipo de juego.
- Pronósticos efectuados.
- Fecha de la jornada o semana en que participa.
- Número de apuestas.
- Importe de las apuestas jugadas.
- Números de control.

4.- Para las apuestas que participan por los métodos múltiples reducido y condicionado, regulados en las **normas 22ª y 23ª**, en el resguardo constará, además, la indicación de los números de los partidos que hayan sido elegidos para la reducción o para ser condicionados, así como las condiciones, de acuerdo a lo establecido en estas normas.

5.- El resguardo es el único instrumento válido para solicitar el pago de premios y constituye la única prueba de participación en los concursos. A todos los efectos quedará identificado por los números de control que figuran en él.

11ª. El participante es el único responsable de la correcta cumplimentación de su boleto y deberá comprobar en el momento de recibir el resguardo si las apuestas y los pronósticos contenidos en él son de conformidad, además de que han sido impresos correctamente los datos que establece la **norma 10ª.3**.

12ª. Entregado el resguardo al participante, no se accederá a la solicitud que pudiera

formular éste sobre su anulación, salvo que ésta sea necesaria debido a un fallo del terminal o de su impresora. No podrán rectificarse pronósticos una vez que han sido validados correctamente por el terminal. Tampoco podrán rectificarse o formularse pronósticos por telegrama, carta o cualquier otro procedimiento no contemplado en estas normas.

- 13ª. Los gestores de los puntos de venta son intermediarios independientes asumiendo la responsabilidad de la perfecta ejecución de todas las operaciones a su cargo, sin que en ningún caso sus posibles anomalías puedan ser imputadas a Loterías y Apuestas del Estado.
- 14ª. Los gestores de los puntos de venta entregarán al Delegado Comercial de Loterías y Apuestas del Estado al que estén adscritos, o persona que le represente, los resguardos validados y posteriormente cancelados según lo dispuesto en la **norma 12ª**, así como las incidencias detectadas en las validaciones de los boletos.
- 15ª. Recibidos por el Delegado Comercial los resguardos de cancelación unidos a sus correspondientes resguardos de apuestas validadas, procederá a remitirlos a la Junta Superior para el control y custodia de los mismos.
- 16ª. Terminado el período de validación se remitirá a la Junta Superior de Control, por el responsable de los sistemas centrales informáticos, el soporte que contenga todas las apuestas validadas, incluso las canceladas, y por el del Servicio de Escrutinio, el detalle del número de resguardos validados, las apuestas que participan y la venta obtenida para el concurso.

Capítulo Segundo

FORMA DE PRONOSTICAR

- 17ª. 1.- a) Para pronosticar los partidos combinables se marcará con el signo "X", en los bloques del boleto, la casilla que contenga el resultado elegido en cada partido teniendo en cuenta que: marcar el signo "X" sobre la casilla que contiene el 1, significa pronosticar ganador al equipo que figura en primer lugar; marcar el signo "X" sobre la casilla que contiene la X, significa pronosticar empate a goles de los dos equipos y marcar el signo "X" sobre la casilla que contiene el 2, significa pronosticar ganador al equipo que figura en segundo lugar. El lugar donde se celebren los partidos no afecta a estos concursos.
- b) Para pronosticar el partido del Pleno al 15 se marcará con el signo «X», en la zona establecida al efecto en el boleto, la casilla, una por equipo, que contenga el resultado elegido para el partido, teniendo en cuenta que: marcar el signo «X» sobre la casilla que contiene el 0, significa pronosticar que el equipo no va a marcar ningún gol; marcar el signo «X» sobre la casilla que contiene el 1, significa pronosticar que el equipo va a marcar un gol, marcar el signo «X» sobre la casilla que contiene el 2, significa pronosticar que el equipo va a marcar dos goles y marcar el signo «X» sobre la casilla que contiene la letra

M significa pronosticar que el equipo va a marcar tres o más goles.

2.- El partido denominado "Pleno al 15" aunque puede pronosticarse de dieciséis formas diferentes, no forma parte de la combinatoria de los otros 14 partidos, por lo que si en un boleto se marcan dos casillas para un equipo y una casilla para el otro se duplicarán las apuestas pronosticadas en aquellos 14 partidos, si se marcan tres casillas para un equipo y una casilla para el otro se triplicarán las apuestas pronosticadas en aquellos 14 partidos, si se marcan dos casillas para cada uno de los dos equipos se cuadruplicarán las apuestas pronosticadas en aquellos 14 partidos y así sucesivamente hasta marcar las cuatro casillas de cada uno de los dos equipos que se multiplicarán por 16 las apuestas pronosticadas en aquellos 14 partidos. Los premios por categoría que figuran en las tablas de apuestas autorizadas en el **Anexo I** y en el reverso de los boletos están referidos sólo a los 14 partidos combinables.

Capítulo Tercero

MÉTODOS DE APUESTAS

18ª. Mediante este sistema de validación se puede participar en los concursos por los métodos de apuestas Sencillas y Múltiples y dentro de este con las modalidades de Reducidas y Condicionadas que en él se regulan. En todos los métodos las apuestas son completadas con el o los pronósticos del pleno al 15.

19ª. **APUESTAS SENCILLAS:**

Son apuestas sencillas cuando se ha pronosticado una en cada bloque. Podrán jugarse tantas apuestas como bloques tenga el boleto. Si se desean jugar dos apuestas, que es el mínimo, se marcarán 14 pronósticos, uno por cada partido, en los bloques 1 y 2 según establece la **norma 17ª**. Si se desean jugar 3, 4, 5, 6, 7 u 8 apuestas se marcarán 14 pronósticos, uno por cada partido, en los primeros 3, 4, 5, 6, 7 u 8 bloques respectivamente.

20ª. **APUESTAS MÚLTIPLES:**

1.- Son apuestas múltiples cuando se ha pronosticado más de una en un solo bloque del boleto (que ha de ser el 1) mediante la combinación de dos (doble) o tres (triple) pronósticos por partido. Además, es imprescindible marcar con el signo "X" en la zona reservada para ello en el bloque de combinaciones las casillas que contengan el número de dobles y de triples que se han pronosticado.

2.- En el método Múltiple se puede participar mediante tres modalidades: Directo, Reducido y Condicionado.

3.- En las tres modalidades del método múltiple, para determinar el número máximo de apuestas autorizadas, se tendrán en cuenta los pronósticos del partido denominado Pleno al 15.

21ª. **MÉTODO MÚLTIPLE DIRECTO:**

Para participar por el método Múltiple Directo se podrán formular en el boleto establecido al efecto, cualesquiera de las apuestas contenidas en la tabla que se incluye como **Anexo I**, en la cual están incluidas todas las combinaciones posibles hasta un máximo determinado.

Además de marcar los pronósticos según establece la **norma 17ª** mediante la combinación de dos (doble) o tres (triple) por partido en el bloque 1 destinado a los pronósticos, se debe marcar también en el bloque de combinaciones la casilla que contenga el número de dobles y/o triples que haya pronosticado en los partidos combinables.

22ª. **MÉTODO MÚLTIPLE REDUCIDO:**

Definición.- Una reducción consiste en la selección de un número determinado de apuestas de entre el total obtenido al desarrollar una combinación de pronósticos dobles y triples en alguno de los partidos que componen el boleto del juego. Las apuestas contenidas en cada una de las reducciones que en esta norma se regulan, han sido seleccionadas del desarrollo de cada una de las combinaciones de las que proceden.

Forma de participar.- Para participar por el método múltiple reducido, exclusivamente se podrá formular, en el boleto establecido al efecto, una cualquiera de las apuestas contenidas en las tablas que se incluyen como **Anexo II**. Si además de los partidos elegidos para la reducción se pronosticase a doble o a triple cualesquiera de los restantes partidos, éstos participan con el desarrollo que establece el método Múltiple Directo.

A) FORMA DE PRONOSTICAR EN EL BOLETO:

En el bloque destinado a PRONÓSTICOS se marcarán los signos según establece la **norma 17ª** mediante la combinación de uno (fijo), de dos (doble) o de tres (triple) por partido.

En el bloque destinado a COMBINACIONES se marcará con el signo "X" en la primera columna la casilla (una sola) que contenga el número de dobles que haya pronosticado (incluidos los que se hubieran elegido para la reducción) y en la segunda columna se marcará la casilla (una sola) que contenga el número de triples que haya pronosticado (incluidos los que se hubieran elegido para la reducción).

En el bloque de REDUCCIONES se marcarán con el signo "X" aquellas casillas que contengan el número ordinal asignado en el boleto a cada uno de los partidos elegidos para la reducción de entre los pronosticados a doble o a triple.

B) REDUCCIONES AUTORIZADAS:

Para participar por este método se establecen las siguientes reducciones de combinaciones:

B.1) REDUCCIÓN PRIMERA:

Combinaciones de 4 partidos pronosticados a triple (81 apuestas) reducidas a 9 apuestas seleccionadas.

Orden de los partidos elegidos para la reducción	Grupo de Pronósticos
Partido 1º	1 1 1 X X X 2 2 2
Partido 2º	1 X 2 1 X 2 1 X 2
Partido 3º	1 X 2 X 2 1 2 1 X
Partido 4º	1 X 2 2 1 X X 2 1

B.2) REDUCCIÓN SEGUNDA:

Combinaciones de 7 partidos pronosticados a doble (128 apuestas) reducidas a 16 apuestas seleccionadas.

Orden de los partidos elegidos para la reducción	Grupo de Pronósticos
Partido 1º	1 1 X X X X 1 1 X X 1 1 X X 1 1
Partido 2º	1 1 X X X X 1 1 1 1 X X 1 1 X X
Partido 3º	1 1 X X 1 1 X X X X 1 1 1 1 X X
Partido 4º	1 1 X X 1 1 X X 1 1 X X X X 1 1
Partido 5º	1 X 1 X X 1 X 1 1 X 1 X 1 X 1 X
Partido 6º	1 X 1 X 1 X 1 X X 1 X 1 1 X 1 X
Partido 7º	1 X 1 X 1 X 1 X 1 X 1 X X 1 X 1

B.3) REDUCCIÓN TERCERA:

Combinación de 3 partidos pronosticados a doble y 3 partidos a triple (216 apuestas) reducidas a 24 apuestas seleccionadas.

Orden de los partidos
elegidos
para la reducción

Grupo de Pronósticos

DOBLES	Partido 1º	1	1	1	X	X	X	X	X	X	1	1	1	X	X	X	1	1	1	1	1	1	X	X	X
	Partido 2º	1	1	1	1	1	1	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	1	1	1	1	1	1	1
	Partido 3º	1	1	1	1	1	1	X	X	X	X	X	X	1	1	1	1	1	1	X	X	X	X	X	X
TRIPLES	Partido 1º	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2
	Partido 2º	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	X	2	1	2	1	X	X	2	1	2	1	X
	Partido 3º	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	2	1	X	X	2	1	2	1	X	X	2	1

B. 4) REDUCCIÓN CUARTA:

Combinación de 6 partidos pronosticados a doble y 2 partidos a triple (576 apuestas) reducidas a 64 apuestas seleccionadas.

Orden de los partidos elegidos para la reducción		GRUPO DE PRONÓSTICOS																																	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32		
Triples:	Partido 1º	X	2	1	X	2	1	1	1	X	X	X	2	2	2	1	1	1	X	2	1	1	X	X	X	X	2	1	X	2	1	X	2		
	Partido 2º	X	X	2	2	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	1	1	1	X	2	1	X	2	1	1	X	X	X	2	2	2		
Dobles:	Partido 1º	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	X	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	X	1	X	X	1	X	X	
	Partido 2º	1	X	X	X	1	1	X	X	1	1	X	X	X	1	1	1	1	1	X	X	X	X	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	X	
	Partido 3º	1	1	1	X	1	1	X	1	X	1	X	X	1	1	1	1	1	1	1	X	X	1	1	1	1	1	1	1	X	X	X	1	X	
	Partido 4º	1	1	1	1	X	1	1	X	X	X	X	1	1	X	X	1	X	X	1	X	1	X	X	1	X	X	1	1	1	1	1	1	1	1
	Partido 5º	X	1	X	1	1	1	X	1	1	X	X	X	1	X	X	1	1	1	X	1	X	X	1	X	1	X	X	X	X	1	X	1	X	X
	Partido 6º	1	1	1	1	1	X	X	X	1	1	X	1	X	X	X	1	1	1	1	1	1	X	X	X	X	X	1	X	1	1	1	1	1	X
		33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64		
Triples:	Partido 1º	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	1	1	1	1	1	X	X	X	2	2	2	2	2	2	2	X	2	2	2	1	
	Partido 2º	1	1	1	1	1	1	2	2	X	2	1	X	2	2	2	2	2	2	2	1	X	X	X	X	X	X	X	X	2	1	X	2	1	
Dobles:	Partido 1º	X	X	X	X	X	X	1	X	1	1	X	1	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	1	1	1	X	X		
	Partido 2º	X	X	1	X	X	1	1	1	1	1	1	1	X	X	X	1	1	1	1	X	X	X	X	X	X	1	1	1	X	X	X	X	X	
	Partido 3º	X	1	1	X	1	1	X	1	X	X	X	X	1	1	1	X	X	X	X	X	1	1	1	1	1	1	X	X	X	X	1	X	X	
	Partido 4º	1	X	X	X	1	X	X	1	1	X	X	X	1	X	X	1	X	X	1	X	1	X	X	1	1	X	1	1	X	X	X	1	X	1
	Partido 5º	1	1	X	X	X	1	X	1	1	1	1	X	X	X	1	X	1	X	X	1	1	1	1	X	1	1	1	X	1	1	X	1	1	1
	Partido 6º	X	1	1	X	X	X	1	X	X	X	1	X	1	1	X	1	1	1	1	X	X	1	X	1	X	X	1	X	X	X	X	1	1	1

B. 5) REDUCCIÓN QUINTA:

Combinaciones de 8 partidos pronosticados a triple (6.561 apuestas) reducidas a 81 apuestas seleccionadas.

Orden de los partidos elegidos para la reducción		GRUPO DE PRONÓSTICOS																										
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
Triples:	Partido 1º	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	Partido 2º	1	1	1	1	1	1	1	1	1	X	X	X	X	X	X	X	X	X	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	Partido 3º	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	Partido 4º	1	1	1	1	1	1	1	1	1	X	X	X	X	X	X	X	X	X	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	Partido 5º	1	1	X	2	1	X	2	X	2	1	1	X	2	1	X	2	X	2	1	1	X	2	1	X	2	X	2
	Partido 6º	1	2	X	1	X	1	2	2	X	1	2	X	1	X	1	2	2	X	1	2	X	1	X	1	2	2	X
	Partido 7º	X	1	1	1	2	2	2	X	X	X	1	1	1	2	2	2	X	X	X	1	1	1	2	2	2	X	X
	Partido 8º	1	2	1	X	X	2	1	X	2	1	2	1	X	X	2	1	X	2	1	2	1	X	X	2	1	X	2
		28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54
Triples:	Partido 1º	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	Partido 2º	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	Partido 3º	1	1	1	1	1	1	1	1	1	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	Partido 4º	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	Partido 5º	1	1	X	2	1	X	2	X	2	1	1	X	2	1	X	2	X	2	1	1	X	2	1	X	2	X	2
	Partido 6º	1	2	X	1	X	1	2	2	X	1	2	X	1	X	1	2	2	X	1	2	X	1	X	1	2	2	X
	Partido 7º	X	1	1	1	2	2	2	X	X	X	1	1	1	2	2	2	X	X	X	1	1	1	2	2	2	X	X
	Partido 8º	1	2	1	X	X	2	1	X	2	1	2	1	X	X	2	1	X	2	1	2	1	X	X	2	1	X	2
		55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81
Triples:	Partido 1º	2	2	2	2	2	2	2	2	2	X	X	X	X	X	X	X	X	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
	Partido 2º	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	Partido 3º	X	X	X	X	X	X	X	X	X	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	Partido 4º	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	Partido 5º	1	1	X	2	1	X	2	X	2	1	1	X	2	1	X	2	X	2	1	1	X	2	1	X	2	X	2
	Partido 6º	1	2	X	1	X	1	2	2	X	1	2	X	1	X	1	2	2	X	1	2	X	1	X	1	2	2	X
	Partido 7º	X	1	1	1	2	2	2	X	X	X	1	1	1	2	2	2	X	X	X	1	1	1	2	2	2	X	X
	Partido 8º	1	2	1	X	X	2	1	X	2	1	2	1	X	X	2	1	X	2	1	2	1	X	X	2	1	X	2

B. 6) REDUCCIÓN SEXTA:

Combinaciones de 11 partidos pronosticados a doble (2.048 apuestas) reducidas a 132 apuestas seleccionadas.

Orden de los partidos elegidos para la reducción

		GRUPO DE PRONÓSTICOS																																							
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33							
Dobles:	Partido 1º	X	X	X	X	1	1	X	1	1	X	X	1	1	X	1	X	X	1	X	1	X	1	1	X	X	1	1	X	X	1	1	X	X	1	X	X	1			
	Partido 2º	X	X	1	1	X	X	X	1	X	1	X	1	X	1	X	X	1	1	X	1	1	X	1	1	X	X	1	X	1	1	X	X	1	1	X	X	1	1	1	
	Partido 3º	X	1	X	X	X	X	1	1	X	1	X	X	1	X	1	1	1	X	1	X	X	1	X	X	1	X	X	1	1	X	1	1	X	1	1	X	X	1	1	
	Partido 4º	X	X	1	X	1	X	1	X	X	X	1	X	1	1	X	1	1	X	1	1	X	X	1	1	X	X	1	1	X	X	1	1	X	1	1	X	1	1	X	
	Partido 5º	X	1	X	1	X	1	X	X	1	X	1	X	X	X	X	1	1	1	X	X	1	X	1	1	X	1	1	X	1	X	1	1	X	1	1	X	1	1	X	
	Partido 6º	1	X	X	X	X	1	1	X	X	X	1	1	X	1	1	X	1	X	X	X	1	1	X	1	1	X	1	1	X	1	X	1	1	X	1	1	X	1	X	
	Partido 7º	1	X	X	1	1	X	X	X	1	1	X	X	1	1	X	X	1	1	X	X	1	1	X	X	1	1	X	X	1	1	X	X	1	1	X	X	1	1	X	
	Partido 8º	1	1	1	X	X	X	X	X	1	1	1	1	1	1	X	X	X	X	X	1	1	1	1	1	1	X	X	X	X	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
	Partido 9º	1	1	1	1	1	1	1	1	1	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	Partido 10º	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	Partido 11º	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
		34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66							
Dobles:	Partido 1º	1	1	1	X	1	1	X	1	X	1	X	X	1	X	X	1	1	X	1	1	1	1	1	X	X	X	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	X		
	Partido 2º	1	1	X	X	X	X	1	1	X	1	1	1	X	1	X	1	X	1	X	1	1	1	1	X	1	1	X	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
	Partido 3º	X	1	1	X	1	X	1	X	1	X	1	X	1	X	1	X	1	1	X	1	1	1	X	1	1	X	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	X
	Partido 4º	X	1	1	1	X	1	X	X	X	1	1	1	1	X	1	1	X	1	1	X	1	1	1	X	1	1	X	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	X
	Partido 5º	1	X	1	1	X	X	1	1	X	X	1	1	1	1	X	X	1	1	1	X	1	1	1	X	1	1	X	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	Partido 6º	1	X	1	X	X	1	1	X	1	1	X	1	1	X	1	1	X	1	1	X	1	1	1	1	1	X	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	Partido 7º	1	1	X	1	1	X	X	1	1	1	X	X	1	1	1	X	1	1	1	X	1	1	1	1	1	1	X	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	Partido 8º	X	X	X	1	1	1	1	1	X	X	X	X	1	1	1	1	1	1	1	X	X	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	Partido 9º	X	X	X	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	X	X	X	X	X	X	X	X	X	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	Partido 10º	X	X	X	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	Partido 11º	1	1	1	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
		67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99							
Dobles:	Partido 1º	1	X	X	X	X	X	X	X	1	1	1	X	X	X	X	1	X	X	1	1	X	1	1	1	X	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	X		
	Partido 2º	X	X	1	X	X	X	1	X	1	X	X	1	X	X	1	X	1	X	1	X	1	1	1	X	X	X	1	X	X	1	1	1	1	1	1	1	1	1	X	
	Partido 3º	X	1	X	X	X	1	X	X	X	X	1	1	X	X	1	X	X	1	X	1	1	1	1	X	1	1	X	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
	Partido 4º	X	X	X	1	1	X	X	X	1	X	1	X	1	X	1	X	1	X	1	X	1	1	1	X	1	1	X	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	X
	Partido 5º	X	X	X	1	X	X	1	1	X	X	1	X	1	X	X	X	1	1	X	X	1	1	1	X	1	1	X	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	X
	Partido 6º	X	X	1	X	X	1	X	1	X	1	X	X	1	X	1	X	1	X	1	X	1	1	1	X	1	1	X	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	X
	Partido 7º	X	1	X	X	1	X	X	1	1	X	X	X	1	X	X	1	1	X	X	X	1	1	1	X	X	X	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	X
	Partido 8º	1	X	X	1	1	1	X	X	X	X	X	1	1	1	1	X	X	X	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	Partido 9º	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	Partido 10º	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	Partido 11º	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
		100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132							
Dobles:	Partido 1º	X	1	1	X	1	1	X	X	1	1	X	X	1	X	1	X	1	1	X	1	1	1	X	X	1	1	X	X	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		
	Partido 2º	X	X	X	1	1	X	X	1	X	1	1	1	X	X	1	X	1	1	X	1	1	1	1	X	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
	Partido 3º	X	X	1	1	X	X	1	X	X	1	1	1	X	1	1	X	1	X	X	1	1	1	1	X	1	1	X	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
	Partido 4º	1	X	X	X	1	X	X	1	1	X	X	1	1	1	1	X	1	1	X	1	1	1	1	X	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	Partido 5º	X	1	X	1	X	X	1	X	1	X	X	1	1	1	1	X	X	1	1	1	1	1	1	X	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	Partido 6º	1	X	1	X	X	1	X	1	X	X	1	X	X	1	1	1	X	1	1	X	1	1	1	X	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	Partido 7º	1	1	X	X	X	1	1	X	X	1	1	1	1	X	X	1	1	1	X	X	1	1	1	X	X	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	Partido 8º	X	X	X	X	1	1	1	1	1	1	X	X	X	X	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	Partido 9º	1	1	1	1	1	1	X	X	X	X	X	X	X	X	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	Partido 10º	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	Partido 11º	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

El número (mínimo y máximo) de partidos que pueden pronosticarse a Doble y a Triple en el bloque de PRONÓSTICOS para cada reducción viene determinado en las Tablas de Combinaciones y Apuestas autorizadas incluidas en el **Anexo II**.

C) ASIGNACIÓN DE PRONÓSTICOS A CADA PARTIDO:

Una vez marcada en el bloque de reducciones del boleto la casilla que contiene el número ordinal asignado a cada partido, al primero en orden creciente de los elegidos se le asignan los pronósticos del "partido 1º", al segundo los del "partido 2º" y así sucesivamente, tanto para los dobles como para los triples, en las seis reducciones.

D) ATRIBUCIÓN DE LOS PRONÓSTICOS A DOBLE:

En las reducciones segunda, tercera, cuarta y sexta indicadas en el apartado B) de esta misma norma los signos 1 y X que figuran en los grupos de pronósticos de los partidos a doble, debe entenderse que son sustituidos por la pareja de signos con que hubiera sido pronosticado cada partido en el bloque de pronósticos y por ese orden. Es decir, si el partido ha sido pronosticado a 1 y X, los signos del 1 y de la X del grupo de pronósticos permanecen, si ha sido pronosticado a 1 y 2, el 1 permanece y la X es sustituida por el 2 y si ha sido pronosticado a X y 2, los signos 1 y X son sustituidos de la forma siguiente: el 1 por la X y la X por el 2.

E) DESARROLLO DE APUESTAS Y PREMIOS:

El desarrollo de las combinaciones para la determinación de las apuestas que participan y de los premios obtenidos en cada una de ellas se realiza de la siguiente forma:

1º.- Si los únicos partidos pronosticados a doble o triple son los elegidos para la reducción, el único pronóstico de cada uno de los restantes partidos se repite 9, 16, 24, 64, 81 ó 132 veces, según que la reducción elegida sea la primera, la segunda, la tercera, la cuarta, la quinta o la sexta respectivamente. Cada columna vertical resultante con 14 pronósticos, más el pronóstico del Pleno al 15, constituye una apuesta.

Ejemplo:

Pronosticamos la reducción PRIMERA.



Loterías y Apuestas del Estado

REDUCIDAS 252



La Quiñuela

Marque con el signo X en la zona de pronósticos una, dos o tres casillas de cada partido según que lo pronostique a «fijo», «doble» o «triple».

PRONÓSTICOS

Los partidos objeto de pronóstico serán los determinados por S.E.L.A.E. para cada jornada por el orden allí establecido.

A los partidos elegidos para la reducción se les asignan los pronósticos correspondientes de cada grupo en el orden creciente del número del partido. Si en la reducción entran dobles, los signos 1 y X son sustituidos por la pareja de signos del bloque de pronósticos y en el mismo orden.

PLENO AL 15

Equipo 1 0 X 2 M

Equipo 2 0 X 2 M

COMBINACIONES

1	1
2	2
3	3
4	X
5	5
6	6
7	7
8	8
9	9
10	10
11	11
12	12
13	13
14	↑ DOBLES

REDUCCIONES

Marque con X la casilla que contenga el número del partido que haya elegido para la reducción, de entre los pronosticados a doble y a triple.

REDUCCIONES AUTORIZADAS Y GRUPOS DE PRONÓSTICOS

Reducción PRIMERA
4 triples - 9 apuestas

1	1	1	X	X	X	?	?	?
1	X	2	1	X	2	1	X	2
1	X	2	2	1	X	2	1	X

Reducción SEGUNDA - 7 dobles - 16 apuestas

1	1	X	X	X	1	1	1	X	X	1	1	X	X	1	1
1	1	X	X	1	1	X	X	1	1	X	X	1	1	X	X
1	1	X	1	1	X	X	1	1	X	X	1	1	X	1	X
1	1	X	1	X	1	X	1	X	1	X	1	X	1	X	1
1	X	1	X	1	X	1	X	1	X	1	X	1	X	1	X
1	X	1	X	1	X	1	X	1	X	1	X	1	X	1	X

Reducción TERCERA - 3 dobles y 3 triples - 24 apuestas

1	1	1	1	X	X	X	X	X	1	1	1	1	X	X	X	X
1	1	1	1	1	1	X	X	X	X	X	X	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	X	X	X	X	X	X	1	1	1	1	1
1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X
1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X
1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X

REDUCCIONES CUARTA, QUINTA y SEXTA al dorso.

Marque con X las casillas que contengan el número de **DOBLES** y de **TRIPLES** que haya pronosticado.

BIEN X

MAL X

Desarrollo de combinaciones:

Partido	Pronósticos								
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	1	1	1	X	X	X	2	2	2
3	1	X	2	1	X	2	1	X	2
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1
5	X	X	X	X	X	X	X	X	X
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1
8	1	X	2	X	2	1	2	1	X
9	2	2	2	2	2	2	2	2	2
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1
11	1	X	2	2	1	X	X	2	1
12	X	X	X	X	X	X	X	X	X
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1
14	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Apuestas	1	2	3	4	5	6	7	8	9

2º.- Si además de los partidos elegidos para la reducción, se pronostican partidos a Doble y/o a Triple, la apuesta múltiple que forman estas combinaciones (en la que no se incluyen las combinaciones de los partidos elegidos para la reducción) se repite tantas veces como columnas tiene cada grupo de pronósticos, es decir: 9, 16, 24, 64, 81 ó 132, según que la reducción elegida sea la primera, la segunda, la tercera, la cuarta, la quinta o la sexta respectivamente. El número de premios que corresponde a cada apuesta múltiple de acuerdo con los aciertos obtenidos, viene determinado por la tabla incluida en el **Anexo I** para el método Directo.

Ejemplo:

Pronosticamos la reducción PRIMERA y además 2 Dobles y 2 Triples al Directo, es decir 324 apuestas.



REDUCIDAS 252

Marque con el signo X en la zona de pronósticos una, dos o tres casillas de cada partido según que lo pronostique a «fijo», «doble» o «triple».



PRONÓSTICOS

Los partidos objeto de pronóstico serán los determinados por S.E.L.A.E. para cada jornada por el orden allí establecido.

A los partidos elegidos para la reducción se les asignan los pronósticos correspondientes de cada grupo en el orden creciente del número del partido. Si en la reducción entran dobles, los signos 1 y X son sustituidos por la pareja de signos del bloque de pronósticos y en el mismo orden.

PLENO AL 15

Equipo 1 0 X 2 M

Equipo 2 0 X 2 M

COMBINACIONES

1	1
X	2
3	3
4	4
5	5
6	X
7	7
8	8
9	9
10	10
11	11
12	12
13	13
14	13

↑
DOBLES
↑
TRIPLES

REDUCCIONES

Marque con X la casilla que contenga el número del partido que haya elegido para la reducción, de entre los pronosticados a doble y a triple.

REDUCCIONES AUTORIZADAS Y GRUPOS DE PRONÓSTICOS

Reducción PRIMERA - 4 triples - 9 apuestas

1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	1	1	X	X	X	2	2	2
1	X	2	1	X	2	1	X	2
1	X	2	1	2	1	X		
1	X	2	2	1	X	X	2	1

Reducción SEGUNDA - 7 dobles - 16 apuestas

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
1	1	X	X	X	X	1	1	X	X	1	1	X	X	1	X
1	1	X	X	X	X	1	1	1	X	X	1	1	X	X	1
1	1	X	X	1	1	X	X	X	X	1	1	X	X	1	X
1	1	X	X	1	1	X	X	1	1	X	X	1	1	X	X
1	X	1	X	1	1	X	1	X	X	1	1	X	1	X	1
1	X	1	X	1	1	X	1	X	1	X	1	X	1	X	1

Reducción TERCERA - 3 dobles y 3 triples - 24 apuestas

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
1	1	1	X	X	X	X	X	1	1	1	1	X	X	X	1	1	X	X	X	1	1	X	X
1	1	1	1	1	1	1	X	X	X	X	X	X	X	1	1	1	X	X	X	X	X	X	X
1	1	1	1	1	1	1	X	X	X	X	X	X	X	1	1	1	X	X	X	X	X	X	X
1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2
1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2
1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2

Reducciones CUARTA, QUINTA y SEXTA al dorso.

Marque con X las casillas que contengan el número de DOBLES y de TRIPLES que haya pronosticado.

BIEN MAL

Desarrollo de combinaciones:

Partido	Pronósticos								
1	1	1	1	X	X	X	2	2	2
2	1	X	2	1	X	2	1	X	2
3	1	X	2	X	2	1	2	1	X
4	1	X	2	2	1	X	X	2	1
5	X2	X2	X2	X2	X2	X2	X2	X2	X2
6	1X	1X	1X	1X	1X	1X	1X	1X	1X
7	1X2	1X2	1X2	1X2	1X2	1X2	1X2	1X2	1X2
8	1X2	1X2	1X2	1X2	1X2	1X2	1X2	1X2	1X2
9	X	X	X	X	X	X	X	X	X
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1
12	X	X	X	X	X	X	X	X	X
13	X	X	X	X	X	X	X	X	X
14	2	2	2	2	2	2	2	2	2
Apuestas	1	2	3	4	5	6	7	8	9

Se han formado 9 apuestas múltiples de 2 Dobles y 2 Triples, por lo tanto de 36 apuestas cada una, que hacen un total de 324 apuestas.

Premios:

Los premios dependerán del número de aciertos obtenidos en cada una de las 9 apuestas múltiples de 36 apuestas y serán los determinados en la tabla establecida para el método Directo.

23ª. MÉTODO MÚLTIPLE CONDICIONADO

Se podrá participar en el método Condicionado formulando, exclusivamente en el boleto establecido al efecto, cualesquiera número de apuestas que resulten de combinar los 14 partidos pronosticados a 1, 2 ó 3 signos y de aplicar las condiciones que se establecen a continuación, con los límites mínimo y máximo que se establecen en el apartado D) de esta norma.

A) FORMA DE PRONOSTICAR EN EL BOLETO:

En el bloque destinado a PRONÓSTICOS se marcarán los signos según establece la **norma 17ª**, mediante la combinación de uno (fijo), de dos (doble) o de tres (triple) por partido.

En el bloque destinado a COMBINACIONES se marcará con el signo "X" en la primera columna la casilla (una sola) que contenga el número de dobles que haya pronosticado y en la segunda columna se marcará la casilla (una sola) que contenga el número de triples que haya pronosticado.

En el bloque de SISTEMA CONDICIONADO se marcará con el signo "X":

- En la columna PARTIDOS EN SISTEMA las casillas que contengan el número ordinal asignado en el boleto a cada uno de los partidos pronosticados a doble y a triple que sean elegidos para ser condicionados, que han de ser dos como mínimo. Los pronosticados a doble y a triple que no hayan sido elegidos, participan con el desarrollo que establece el método Múltiple Directo.
- En las filas de CONDICIONES las casillas que contengan los números elegidos en cada condición. Es imprescindible marcar al menos una de las condiciones.

Hay siete opciones distintas para marcar condiciones:

- Opción 1ª.: Marcar sólo casillas de variantes.
- Opción 2ª.: Marcar sólo casillas de equis.
- Opción 3ª.: Marcar sólo casillas de doses.
- Opción 4ª.: Marcar casillas de variantes y de equis.
- Opción 5ª.: Marcar casillas de variantes y de doses.
- Opción 6ª.: Marcar casillas de equis y de doses.
- Opción 7ª.: Marcar casillas de variantes, de equis y de doses.

B) CONDICIONES AUTORIZADAS:

Primera condición: VARIANTES

Se entiende por VARIANTES los signos pronosticados en las columnas segunda y tercera del bloque de pronósticos, es decir, en las casillas que contienen la "X" y el "2" correspondientes a los partidos que hayan sido pronosticados con dos o tres signos y elegidos para ser condicionados.

Se contemplan los siguientes casos: 1º.- No marcar casillas y 2º.- Marcar una o más casillas.

1º.- Si no marca ninguna casilla significa que, del grupo que forman los partidos pronosticados a Doble y a Triple elegidos en la columna de PARTIDOS EN SISTEMA, juega las apuestas con el número de variantes que resulten por aplicación del resto de condiciones de estas normas.

2º.- Si marca UNA o MÁS casillas significa que, del grupo que forman los partidos pronosticados a Doble y a Triple elegidos en la columna de PARTIDOS EN SISTEMA, juega las apuestas que tengan el número de variantes que indican las casillas marcadas y cumplan el resto de condiciones de estas normas.

El número más alto de variantes que indiquen las casillas marcadas no puede ser superior al total de los partidos elegidos en la columna de PARTIDOS EN SISTEMA.

El número más bajo de variantes que indiquen las casillas marcadas no puede ser inferior al total de los partidos elegidos en la columna de PARTIDOS EN SISTEMA que se encuentren pronosticados al Doble "X2".

Segunda condición: EQUIS

Se contemplan los siguientes casos: 1º.- No marcar casillas y 2º.- Marcar una o más casillas.

1º.- Si no marca ninguna casilla significa que, del grupo que forman los partidos pronosticados a Doble y a Triple elegidos en la columna de PARTIDOS EN SISTEMA, juega las apuestas con el número de equis que resulten por aplicación del resto de condiciones de estas normas.

2º.- Si marca UNA o MÁS casillas significa que, del grupo que forman los partidos pronosticados a Doble y a Triple elegidos en la columna de PARTIDOS EN SISTEMA, juega las apuestas que tengan el número de equis que indican las casillas marcadas y cumplan el resto de condiciones de estas normas.

El número más alto de equis que indiquen las casillas marcadas no puede ser superior al total de las equis pronosticadas en los partidos elegidos en la columna de PARTIDOS EN SISTEMA.

Tercera condición: DOSES

Se contemplan los siguientes casos: 1º.- No marcar casillas y 2º.- Marcar una o más casillas.

1º.- Si no marca ninguna casilla significa que, del grupo que forman los partidos pronosticados a Doble y a Triple elegidos en la columna de PARTIDOS EN SISTEMA, juega las apuestas con el número de doses que resulten por aplicación del resto de condiciones de estas normas.

2º.- Si marca UNA o MÁS casillas significa que, del grupo que forman los partidos pronosticados a Doble y a Triple elegidos en la columna de PARTIDOS EN SISTEMA, juega las apuestas que tengan el número de doses que indican las casillas marcadas y cumplan el resto de condiciones de estas normas.

El número más alto de doses que indiquen las casillas marcadas no puede ser superior al total de los doses pronosticados en los partidos elegidos en la columna de PARTIDOS EN SISTEMA.

C) MARCAS EN LAS TRES CONDICIONES:

Si ha marcado casillas en las tres condiciones sólo participan las apuestas que, del grupo que forman los partidos pronosticados a Doble y a Triple

- 1º.- Las condiciones marcadas sólo afectan al grupo de partidos elegidos en la columna de PARTIDOS EN SISTEMA. El resto de los partidos estén pronosticados a fijo, doble o a triple participan por el método Directo.
- 2º.- El grupo de partidos elegidos para ser condicionados son 6 Dobles y 2 Triples que desarrollados según establece la norma para las combinaciones múltiples al Directo, resultan 576 apuestas, de las cuales sólo participan aquellas que cumplen las condiciones marcadas.
Para mejor comprensión vemos a continuación las apuestas de la posición 268 a 288 del desarrollo al Directo, según la **norma 21ª**.

Partidos	26	26	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	28	28	28	28	28	28	28	28
	8	9	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6	7	8
1	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2
2	2	2	2	1	1	1	X	X	X	2	2	2	1	1	1	X	X	X	2	2	2
3	X	X	X	1	1	1	1	1	1	1	1	1	X	X	X	X	X	X	X	X	X
4	1	1	1	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
5	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
6	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
7	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
8	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Variantes	6	7	6	5	6	6	6	7	7	6	6	7	6	7	7	7	8	8	7	8	8
Parejas de "X-2"					*		*	*					*	*		*					
	2-4	3-4	2-5	2-3	3-3	2-4	3-3	4-3	3-4	2-4	3-4	2-5	3-3	4-3	3-4	4-3	5-3	4-4	3-4	4-4	3-5

De las 21 apuestas reflejadas, sólo las indicadas con asterisco cumplen las condiciones marcadas en el ejemplo.

- 3º.- Por aplicación de las condiciones marcadas al grupo de los 8 partidos elegidos, resulta que las apuestas que participan son aquellas en las que la suma de cada pareja de las condiciones segunda y tercera, es decir, de "X-2", sea igual a alguna de las casillas marcadas en la condición primera o Variantes.

Veamos:

Variantes marcadas	Parejas resultantes de "X-2" que suman igual que las variantes		Apuestas distintas que cumplen las condiciones
	Equis	Doses	
5	3	2	58
	4	1	26
6	3	3	58
	4	2	40
	5	1	12
7	4	3	26
	5	2	12
Total de apuestas resultantes del grupo condicionado			232

4º.- Como además de los partidos elegidos para condicionar, se han pronosticado otros a Doble y a Triple, que participan al Directo, habremos de multiplicar el número obtenido en el punto 3º por 2, tantas veces como Dobles haya, y por 3, tantas veces como Triples haya. En este caso que nos ocupa sería:

$$232 \times 2 \times 3 = 1.392 \text{ apuestas.}$$

Es decir, el boleto del ejemplo participaría con 1.392 apuestas, en lugar de las 3.456 que resultan de 7 Dobles y 3 Triples al Directo.

5º.- Los partidos elegidos para ser condicionados pueden ser los de cualquier posición, no tienen que ser necesariamente consecutivos y pueden ser desde 2 hasta 14.

6º.- Las casillas de las condiciones pueden ser marcadas consecutivas o alternas, pero nunca aquella que contenga un número superior al de los partidos elegidos para condicionar.

Ejemplo nº 2:

Pronosticamos el siguiente boleto:



CONDICIONADAS 270

Este boleto sirve únicamente para la lectura de apuestas por un terminal en línea con un ordenador central



PRONÓSTICOS		COMBINACIONES		SISTEMA CONDICIONADO	
	1	1	1	X	
	2	2	2	X	
	3	3	X	X	
	4	4	4	X	
	5	5	5	X	
	6	6	6	X	
	7	7	X	X	
	8	8	8	X	
	9	9	9	X	
	10	10	10	X	
	11	11	11	X	
	12	12	12	X	
	13	13	13	X	
	14	14	14	X	
	15	15	15	X	

CONDICIONES

PRIMERA: VARIANTES: 0 1 2 3 4 **X** 6 **X** 8 9 10 11 12 13 14

SEGUNDA: EQUIOS: 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14

TERCERA: DOSES: 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14

BIEN MAL

Hemos pronosticado 7 Dobles y 3 Triples.
Hemos elegido 8 partidos para condicionar.
Hemos marcado las siguientes condiciones:

- Primera: Marcamos las casillas 5 y 7.
- Segunda: No marcamos ninguna casilla.
- Tercera: No marcamos ninguna casilla.

Participan todas las apuestas del grupo de los 8 partidos condicionados en las que

la suma de las parejas de "X-2" sean 5 y 7.

Variantes Marcadas	Parejas resultantes de "X-2" que suman igual que las variantes		Apuestas distintas que cumplen las condiciones
	Equis	Doses	
5	5	0	4
	4	1	26
	3	2	58
	2	3	58
	1	4	26
	0	5	4
7	7	0	0
	6	1	2
	5	2	12
	4	3	26
	3	4	26
	2	5	12
	1	6	2
	0	7	0
Total de apuestas resultantes del grupo condicionado			256

Teniendo en cuenta los partidos de Dobles y Triples al Directo, el boleto participa con:

$$256 \times 2 \times 3 = 1.536 \text{ apuestas.}$$

Ejemplo nº 3:

Pronosticamos el siguiente boleto:



Loterías y Apuestas del Estado

CONDICIONADAS 270



La Quiniela

Este boleto sirve únicamente para la lectura de apuestas por un terminal en línea con un ordenador central

PRONÓSTICOS

Los partidos objeto de pronóstico serán los determinados por S.E.L.A.E. para cada jornada por el orden allí establecido.

Marque con el signo X una, dos o tres casillas de cada partido según que lo pronostique a «fijo», «doble» o «triple».

1	X	X	X
2	X	X	X
3	X	X	2
4	X	X	2
5	X	X	X
6	X	X	X
7	1	X	X
8	1	X	X
9	X	X	2
10	X	X	2
11	1	X	2
12	1	X	X
13	X	X	2
14	X	X	X

PLENO AL 15

Equipo 1 0 1 2 M

Equipo 2 X 1 2 M

COMBINACIONES

1	1
2	2
3	X
4	4
5	5
6	6
X	7
8	8
9	9
10	10
11	11
12	12
13	13
14	14

DOBLES TRIPLES

SISTEMA CONDICIONADO

PARTIDOS EN SISTEMA

Marque con X la casilla que contenga el número del partido que haya elegido condicionar de entre los pronosticados a Doble y a Triple.

CONDICIONES

Afectan solo al grupo de partidos elegidos en la columna de PARTIDOS EN SISTEMA

PRIMERA: VARIANTES

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14

SEGUNDA: EQUIS

0 1 2 3 X X 6 7 8 9 10 11 12 13 14

TERCERA: DOSES

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14

— Cada casilla marcada indica que juega las apuestas que tengan el número de VARIANTES, de EQUIS o de DOSES, que figuran en esa casilla.
— En cada condición puede marcar cualquier número de casillas (ninguna, una o más) que indiquen hasta el total de VARIANTES, de EQUIS y de DOSES, que contenga el grupo de partidos condicionados. Es necesario marcar al menos en una condición.
— En la columna PARTIDOS EN SISTEMA puede marcar cualquier número de partidos, desde 2 (mínimo) hasta 14, sean consecutivos o no. Los no marcados juegan al directo, sean FIJOS, DOBLES o TRIPLES.

Marque con X las casillas que contengan el número de DOBLES y de TRIPLES que haya pronosticado.

BIEN X MAL X

Hemos pronosticado 7 Dobles y 3 Triples.
Hemos elegido 8 partidos para condicionar.
Hemos marcado las siguientes condiciones:

- Primera: No marcamos ninguna casilla.
- Segunda: Marcamos las casillas 4 y 5.
- Tercera: No marcamos ninguna casilla.

Participan todas las apuestas del grupo de los 8 partidos condicionados en las que se den todas las parejas de "X-2" que resulten con 4 y con 5 equis.

Veamos:

Variantes Marcadas	Parejas resultantes de "X-2" que tienen 4 y 5 equis		Apuestas distintas que cumplen las condiciones
	Equis	Doses	
	4	0	6
	4	1	26
	4	2	40
	4	3	26
	4	4	6
	5	0	4
	5	1	12
	5	2	12
	5	3	4
Total de apuestas resultantes del grupo condicionado			136

Teniendo en cuenta los partidos de Dobles y Triples al Directo, el boleto participa con:

$$136 \times 2 \times 3 = 816 \text{ apuestas.}$$

TÍTULO III

SISTEMA DE VALIDACIÓN POR SOPORTE INFORMÁTICO

Capítulo Primero

CONTENIDO DEL SISTEMA

- 24^a. Por este sistema se validarán las apuestas contenidas en los boletos de registro que establece la **norma 25^a**, que sean pronosticadas por un solo participante en los métodos de apuestas, sencillas, múltiples, reducidas y condicionadas y sean presentadas por medios informáticos que cumplan las especificaciones técnicas que, de acuerdo a las características de los equipos informáticos disponibles, establezca Loterías y Apuestas del Estado, y que tendrán a su disposición los participantes en los puntos de venta o en las Delegaciones Comerciales.

Capítulo Segundo

FORMA DE PRONOSTICAR

25ª.

1. Apuestas Sencillas

Las apuestas serán grabadas en un fichero informático consignando un solo pronóstico en cada una de las 14 posiciones ordinales, separadas por comas, que se corresponden en el mismo orden con los 14 partidos determinados para esa jornada. Los 14 signos así grabados constituyen una apuesta y el conjunto de 8 apuestas un boleto de registro que es el equivalente a un boleto físico. En cada boleto de registro se pronosticará el pleno al 15 presentando un pronóstico por equipo separados por un guión “-“, el primer pronóstico será uno o varios signos de los permitidos (0, 1, 2 o N) sin separaciones y corresponderá al equipo consignado en primer lugar y el segundo pronóstico será uno o varios signos de los permitidos (0, 1, 2 o N) sin separaciones y corresponderá al equipo consignado en segundo lugar.

2. Apuestas Múltiples

Los signos correspondientes a los partidos del sistema, en apuestas múltiples, siempre se pronosticarán en las 14 primeras posiciones del bloque correspondiente y los signos de El Pleno al 15 en su columna correspondiente. Las apuestas serán grabadas en un fichero informático consignando de uno a tres pronóstico en cada una de las 14 posiciones ordinales, separando por comas los pronósticos sencillos, dobles y triples, que se corresponden en el mismo orden con los 14 partidos determinados para esa jornada. El Pleno al 15 se pronosticará presentando un pronóstico por equipo separados por un guión “-“, el primer pronóstico será uno o varios signos de los permitidos (0, 1, 2 o N) sin separaciones y corresponderá al equipo consignado en primer lugar y el segundo pronóstico será uno o varios signos de los permitidos (0, 1, 2 o N) sin separaciones y corresponderá al equipo consignado en segundo lugar, pudiendo multiplicar el número de apuestas múltiples entre un mínimo de 1 y un máximo de 16, según pronostique con conjuntos de dos signos unos de bajo de otros El Pleno al 15. Con los signos así grabados se podrán constituir las apuestas múltiples contempladas en el Anexo I de las normas.

3. Apuestas Reducidas

Se procederá como para apuestas múltiples con la salvedad de que detrás de los pronósticos que forman la reducción se pondrá una R. Para la constitución de las apuestas reducidas será de aplicación lo estipulado en la norma 22ª. La tabla de apuestas reducidas autorizadas es la contemplada en el Anexo II de las normas.

4. Apuestas Condicionadas

Se procederá como para apuestas múltiples con la salvedad de que detrás de los pronósticos que forman la reducción se pondrá una C y se codificarán, según lo estipulado en las especificaciones técnicas para validación de apuestas por soporte magnético, las variantes, equis y dosis. Para la constitución de las apuestas condicionadas será de aplicación lo estipulado en la norma 23ª.

El mínimo de apuestas a validar por este sistema es de 100.

Cada boleto de registro llevará asociado un número que, junto con el del Receptor y el número o números asignados a cada fichero, lo identifica y distingue su contenido del de los demás boletos en la gestión del concurso en que participe.

Los únicos signos válidos para pronosticar son el 1, la X o el 2 para los partidos combinables y el 0, el 1, el 2 o la M para el partido del Pleno al 15 y su significado es el que establece la **norma 17ª**. En reducidas será válido el signo R, que determina los pronósticos del partido o partidos seleccionados para la reducción, y en condicionadas el signo C, que determina los pronósticos del partido o partidos seleccionados en las condiciones, además de los signos que determinen las especificaciones técnicas para validación de apuestas por soporte magnético.

Capítulo Tercero

VALIDACIÓN DE APUESTAS

26ª. Una vez generado el fichero o soporte informático deberá seguirse el siguiente proceso:

- a) El participante grabará en el soporte, interior y exteriormente, el número del Establecimiento Receptor a través del cual participa y se lo entregará a éste, que procederá a su validación o lo tramitará a la Delegación Comercial de Loterías y Apuestas del Estado de la que dependa.
- b) El Receptor o la Delegación comprobarán que los datos externos e internos del o de los soportes coinciden, procesará su contenido y generará un fichero en el medio informático establecido al efecto, el cual asignará un número de identificación al conjunto de las apuestas recibidas.

Si se observara algún error imputable al fichero o soporte del participante se suspenderá el proceso y se le notificará tal circunstancia para que edite uno nuevo.

- c) Seguidamente el Receptor o la Delegación procederá a transmitir el conjunto de apuestas al Sistema Central que las registrará junto a las demás apuestas

que participan en el concurso y le asignará unos números de control.

- d) Una vez que el Sistema Central ha confirmado al Receptor o a la Delegación que el registro de las apuestas ha sido correcto, éste/a solicitará al Sistema Central un listado con todas las apuestas validadas y el resguardo de participación, y procederá a imprimirlo.

El listado se ordenará de manera que figuren juntas las apuestas que integran cada boleto de registro y llevarán asociado el número que identifica el boleto. En cada página del listado deberán constar los pronósticos de las apuestas, y además los siguientes datos:

- Número de identificación.
- Número de Receptor.
- Delegación Comercial.
- Número de Jornada.
- Fecha de la Jornada.
- Total de apuestas validadas.
- Número parcial y total de páginas.

El Receptor o el Delegado deberán certificar el listado de apuestas mediante diligencia en una página adicional haciendo constar los mismos datos que se detallan para cada página.

- e) En el resguardo de participación constarán los mismos datos establecidos para el listado y además los siguientes:
- Importe de las apuestas.
 - Números de control.

27ª. 1.- El Establecimiento Receptor o la Delegación informarán al participante del número de apuestas validadas, el participante abonará su importe mediante efectivo, talón conformado o transferencia a la cuenta de operaciones del establecimiento y, exclusivamente una vez realizado el abono, el Establecimiento o la Delegación le harán entrega del listado certificado y del resguardo. El listado y el resguardo juntos son el equivalente al resguardo de validación informática (establecido en la **norma 10ª.5**) a efectos de apuestas validadas, reclamaciones y pago de premios.

2.- Una vez entregados el listado y el resguardo al participante, en ningún caso se accederá a la solicitud que pueda formular éste sobre la anulación del fichero o soporte, devolución del mismo, modificación de pronósticos o consignación o variación de otros datos.

28ª. Si por causa justificada procediera una anulación ésta será solicitada por la Delegación al Sistema Central y éste expedirá un documento justificante de la misma en el que consten los mismos datos que figuran en el apartado d) de la **norma 26ª**.

Capítulo Cuarto

PAGO DE PREMIOS

- 29^a. El listado y el resguardo establecidos en la **norma 26^a** constituyen juntos el único instrumento válido para solicitar el pago de premios. Si en alguna de las categorías se tuviera derecho a premios con importe inferior a 2.500 euros, en boleto distinto a aquél en que exista premio igual o superior a esa cantidad, se podrá solicitar el abono del importe acumulado de los premios menores independiente de los premios mayores. En este caso el Establecimiento pagador hará constar la diligencia de pago en el resguardo que junto al listado deberá presentar el participante.

TÍTULO IV

Capítulo Único

SISTEMA DE VALIDACIÓN POR INTERNET

- 30^a. Podrán formularse apuestas y pronósticos a través de la página de Internet: www.loteriasyapuestas.es, según las condiciones de participación que se establecen en la Resolución de 18 de junio de 2008, de Loterías y Apuestas del Estado (BOE nº 151 de 23 de junio de 2008).

TÍTULO V

Capítulo Único

JUNTA SUPERIOR DE CONTROL

- 31^a. 1.- En Loterías y Apuestas del Estado se constituirá una Junta Superior de Control.
- 2.- Serán miembros de esta Junta: el Director de Operaciones de Juego o persona en quien delegue, quien actuará como Presidente y dos empleados de Loterías y Apuestas del Estado, que actuarán como vocales, uno de los cuales, además, actuará como Secretario. Asimismo, se nombrará un suplente para cada uno de los miembros.
- 3.- El Secretario puede estar asistido por un Secretario de actas designado por el Presidente de la Junta.
- 32^a. Para constituirse válidamente la Junta, será necesaria al menos la asistencia del Presidente o persona en quien delegue y uno de los Vocales en funciones de

Secretario. Los acuerdos de la misma se tomarán por mayoría de los asistentes. En caso de empate, el Presidente tendrá voto de calidad.

- 33ª. Cualquiera de los Vocales podrá formular, en escrito fundado, voto particular contra el acuerdo que se adopte, el cual será sometido a conocimiento y acuerdo del órgano de administración de Loterías y Apuestas del Estado o de la persona u órgano en que éste tenga delegadas las correspondientes facultades.
- 34ª. 1.- A la Junta Superior de Control le corresponden las facultades que se determinan en las normas en relación a participación de apuestas, control de premios y reclamaciones.
- 2.- Para el desarrollo de sus funciones, el Secretario de la Junta Superior de Control tendrá acceso a las apuestas registradas en el Sistema Central de Juegos, descargará el registro de los pronósticos efectuados y procederá a su archivo y custodia.
- 3.- En el ejercicio de sus facultades, la Junta Superior de Control adoptará las resoluciones que estime pertinentes, que se harán constar en las correspondientes actas, en las cuales se incluirán, asimismo, las anulaciones de apuestas que se hubieran adoptado por la propia Junta, de acuerdo con lo establecido en estas normas.
- 35ª. La Junta Superior de Control, como órgano encargado de garantizar los concursos de pronósticos, y en atención a los participantes, podrá estimar transmitidos en plazo, los datos de las apuestas registradas en el Sistema Central de Juegos, que por acontecimientos imprevistos se descarguen después del comienzo de los concursos, siempre que se motiven y documenten suficientemente estas circunstancias, dejando constancia de las mismas en el acta que se confecciona para cada jornada.

TÍTULO VI

Capítulo Primero

CELEBRACIÓN DE LOS CONCURSOS

- 36ª. El concurso para determinar los acertantes se basa en los resultados obtenidos en los partidos de fútbol que Loterías y Apuestas del Estado ha determinado para esa jornada con un orden en base al cual son pronosticados y posteriormente escrutados.
- 37ª. 1.- Serán nulos a efectos de estas normas los resultados de los partidos incluidos en el concurso que se inicien antes de las quince horas del día inmediato anterior a la fecha de la jornada o después de las veinticuatro horas del día inmediato posterior a la fecha de la jornada. Las horas son referidas siempre a la hora oficial peninsular.

2.- Si no pudiera determinarse el número total de resultados, el concurso se resolverá aplicando lo establecido en la **norma 38ª** para obtener el resultado de aquellos partidos que no lo tuvieran determinado.

38ª. A. Si no pudiera determinarse el resultado de algún partido por aplicación de la **norma 37ª** y Loterías y Apuestas del Estado tuviera conocimiento oficial antes de las veinticuatro horas del jueves de la semana anterior a la de la fecha de la jornada, procederá a designar otro partido en sustitución de aquél y lo comunicará de inmediato a los participantes por los medios públicos a su alcance y a través de su página web.

B. Si Loterías y Apuestas del Estado tuviera conocimiento oficial después de dicho plazo, los resultados no determinados del concurso se obtendrán aplicando las siguientes reglas:

- a) Se decidirán por sorteo, a efectos exclusivos del concurso, los resultados de los partidos no computados en la jornada, aunque en tal caso se encontraran los 15 partidos del boleto.
- b) El sorteo de los partidos combinables sujetos a este sistema se efectuará por su orden correspondiente. Para cada uno de ellos se introducirán en un bombo cien bolas.
- c) Estas bolas serán de los colores rojo, azul y amarillo. Una bola roja indicará la victoria del equipo consignado en primer lugar del encuentro sorteado. Una bola azul indicará el empate. Una bola amarilla indicará la victoria del equipo consignado en segundo lugar.
- d) El número de bolas de cada color corresponderá a los tantos por ciento de los signos pronosticados por los participantes, en cada uno de los partidos no computados en la jornada, registrados en el sistema central, redondeando por exceso o por defecto los decimales. Loterías y Apuestas del Estado, previamente a la realización del sorteo, dará a conocer los tantos por ciento de los signos pronosticados por los participantes en cada uno de los partidos no computados en la jornada por los medios públicos a su alcance.
- e) Si no se alcanzan las cien bolas se procederá a redondear por exceso aquel porcentaje de la frecuencia que tenga una fracción decimal superior. En este supuesto, si además esta fracción decimal resultara exactamente igual en dos o en los tres porcentajes, se aplicará el siguiente criterio: se redondeará por exceso el porcentaje del "1" cuando coincida con el de la "X" y/o con el del "2", se redondeará por exceso el porcentaje de la "X" cuando coincida con el del "2".
- f) La bola que se extraiga en cada sorteo determinará el resultado del encuentro a los efectos de esta norma.

- g) Para el sorteo del partido correspondiente al Pleno al 15 no computado se utilizará un bombo. En el bombo se introducirán cien bolas.
- h) Estas bolas serán de los colores blanco, rojo, amarillo y verde. Una bola blanca indicará que no se han marcado goles, es decir, su significado es cero goles. Una bola roja indicará que se ha marcado un gol. Una bola amarilla indicará que se han marcado dos goles. Una bola verde indicará que se han marcado M goles, es decir, tres o más de tres goles.
- i) El número de bolas de cada color corresponderá a los tantos por ciento de los signos pronosticados por los participantes a cada equipo, en el partido del Pleno al 15 no computado de la jornada, registrados en el sistema central, redondeando por exceso o por defecto los decimales. Loterías y Apuestas del Estado, previamente a la realización del sorteo, dará a conocer los tantos por ciento de los signos pronosticados por los participantes a cada equipo en el partido del Pleno al 15 no computado en la jornada por los medios públicos a su alcance.
- j) Si no se alcanzan las cien bolas se procederá a redondear por exceso aquel porcentaje de la frecuencia que tenga una fracción decimal superior. En este supuesto, si además esta fracción decimal resultara exactamente igual en dos, en tres o en los cuatro porcentajes, se aplicará el siguiente criterio: se redondeará por exceso el porcentaje del "0" cuando coincida con el del "1" y/o con el del "2" y/o con el de la "M", se redondeará por exceso el porcentaje del "1" cuando coincida con el del "2" y/o con el de la "M", se redondeará por exceso el porcentaje del "2" cuando coincida con el de la "M".
- k) Una vez introducidas las bolas en el bombo de acuerdo a lo indicado en los puntos h), i) y j), se procederá a extraer una bola del bombo, esta bola determinará los goles a asignar al equipo consignado en primer lugar en el partido del Pleno al 15 no computado. Seguidamente se procederá a introducir de nuevo las bolas en el bombo de acuerdo a lo indicado en los puntos h), i) y j), una vez introducidas las bolas se procederá a realizar una segunda extracción del bombo, la bola sacada en esta segunda extracción determinará los goles a asignar al equipo consignado en segundo lugar en el partido del Pleno al 15 no computado. Las dos bolas así extraídas en el sorteo determinarán el resultado del encuentro a los efectos de esta norma.
- l) El sorteo para determinar los resultados de los encuentros no computados, se celebrará dentro del periodo que establece la **norma 37ª**. Tendrá carácter público y la mesa se constituirá al menos con dos miembros: un Presidente, que será el Director de Operaciones de Juego de Loterías y Apuestas del Estado o persona en quien delegue, y un Interventor o Fedatario Público, quienes levantarán acta de que las operaciones se han celebrado de acuerdo a estas normas.

39ª. Para determinar el acierto de cada pronóstico se considerará como resultado de cada partido que interviene en el concurso, el obtenido en el terreno de juego en el momento en que el árbitro lo dé por finalizado, ya sea por haber llegado a su término, incluida la prórroga, en su caso, o por haber sido suspendido, aunque

posteriormente las instituciones deportivas anulen el resultado o tomen cualquier otra decisión sobre el mismo. No obstante, si el partido suspendido se reanudara dentro del período establecido en la **norma 37ª**, se considerará como resultado el obtenido en el momento en que el árbitro lo dé por finalizado.

En ningún caso se tendrá en cuenta mayor validez de goles en campo contrario, serie de penaltis, de saques de esquina, o cualquier otra circunstancia tenida en cuenta para decidir el resultado que no sea la contenida en el párrafo anterior.

- 40ª. Loterías y Apuestas del Estado no está obligada a hacer públicas las alteraciones que pudieran producirse y que den lugar a modificaciones que afecten a la fecha de la celebración de los partidos, horario o cambio de lugar donde deben disputarse. No obstante, si ello provocara la aplicación de la **norma 37ª**, Loterías y Apuestas del Estado, una vez tenga conocimiento oficial de esa alteración, procederá a ponerlo en conocimiento de los participantes.

Capítulo Segundo

REPARTO DE PREMIOS

- 41ª. Formada la apuesta ganadora con los resultados de los partidos, dará comienzo el escrutinio de todas las apuestas validadas que participan en el concurso para asignar los premios que correspondan a cada una por coincidencia entre la apuesta ganadora y los pronósticos que constan en las apuestas participantes. Sólo podrá percibirse un premio por apuesta.
- 42ª. 1.- Con todas las apuestas que han participado, se generará en los sistemas centrales informáticos un fichero con las premiadas, clasificadas por categorías de premios.
- 2.- Desde los sistemas centrales informáticos se remitirá informe a la Junta Superior de Control y a los servicios de escrutinio con detalle del número de premios por categorías que corresponde a cada concurso.
- 43ª. La Junta Superior de Control, finalizadas las comprobaciones, procederá, nuevamente, al archivo y custodia de los soportes informáticos.

Capítulo Tercero

PAGO DE PREMIOS

Sistema de validación informática.

- 44ª. Los premios se pagarán por los puntos de venta y por las entidades bancarias expresamente autorizadas por Loterías y Apuestas del Estado, en las condiciones que la misma determine.

- 45^a. 1.- Los premios se pagarán a partir del día hábil inmediato siguiente a la finalización del concurso en que han participado las apuestas.
- 2.- Para que se abone el importe de un premio se precisa la entrega del resguardo, reservándose Loterías y Apuestas del Estado, si lo estima necesario, el derecho de exigir la identificación a la persona que presente al cobro dicho resguardo.
- 46^a. 1.- Si se interpusiera ante la jurisdicción ordinaria el procedimiento correspondiente por la titularidad de un resguardo premiado, y por ésta fuere ordenada la paralización del pago de un premio antes de que se hubiese satisfecho al presentador del resguardo, Loterías y Apuestas del Estado ordenará suspender el pago del premio hasta que recaiga resolución firme en dicho procedimiento. En los demás casos, el pago hecho por Loterías y Apuestas del Estado al portador del resguardo le eximirá de toda responsabilidad.
- 2.- En el supuesto previsto en el primer inciso del párrafo anterior, no será de aplicación lo que la **norma 49^a** dispone respecto del día inicial del plazo de caducidad, y éste comenzará a contarse desde que se notifique la resolución firme que se dicte en dicho procedimiento.
- 3.- Loterías y Apuestas del Estado no asumirá obligaciones por convenios concertados por terceros con la persona que presente al cobro el resguardo.
- 47^a. Excepcionalmente, el órgano de administración de SELAE, o la persona u órgano en que éste tenga delegadas las correspondientes facultades, podrá ordenar, a petición de los participantes, el pago sin la presentación del resguardo siempre que se aporten datos suficientes que identifiquen indubitablemente al reclamante como la persona que presentó para su validación el boleto.

Sistema de validación por Internet.

- 48^a Serán de aplicación las normas para pago de premios contenidas en la Resolución de 18 de junio de 2008, de la Dirección General de Loterías y Apuestas del Estado, que regula la validación a través de Internet, de los concursos de pronósticos en sus diversas modalidades o norma que la sustituya.
- 49^a. Tanto para el sistema de validación informática, como para el sistema de validación por Internet, el derecho al cobro de los premios caducará una vez transcurridos tres meses, contados de fecha a fecha, a partir del día siguiente de la fecha del último concurso en el que han participado las apuestas., salvo que se tenga que aplicar lo estipulado en el apartado 2 de la **norma 56^a**.

TÍTULO VII Capítulo Primero

RECLAMACIONES ANTE LOTERÍAS Y APUESTAS DEL ESTADO

- 50^a. Todo poseedor de un resguardo que contiene apuestas con derecho a premio y que al presentarlo al cobro fuera informado de que no tiene premio, que ya está cobrado o que existe alguna otra causa que impida su pago, podrá presentar la correspondiente reclamación ante Loterías y Apuestas del Estado.
- 51^a. En cualquier reclamación bien sea por medio del impreso que Loterías y Apuestas del Estado pone a disposición de los participantes o por cualquier otro medio admitido en derecho, se hará constar la fecha del concurso o jornada, así como todos los números de control que figuren en el anverso y reverso, en su caso, de los resguardos, siendo conveniente adjuntar copia del resguardo.
- 52^a. La mera tenencia de un resguardo no da derecho a que se estime la reclamación de un premio si los pronósticos no han sido registrados en los soportes de los sistemas centrales informáticos de acuerdo con lo establecido en la **norma 10^a**.
- 53^a. 1.- El órgano de administración de Loterías y Apuestas del Estado, o la persona u órgano en que éste tenga delegadas las correspondientes facultades, previa consulta a la Junta Superior de Control, procederá a resolver las reclamaciones formuladas.
- 2.- El órgano de administración de Loterías y Apuestas del Estado, o la persona u órgano en que éste tenga delegadas las correspondientes facultades, resolverá las reclamaciones formuladas en el plazo de un mes contado desde que éstas hubieran sido recibidas en Loterías y Apuestas del Estado y las comunicará a los reclamantes.
- 54^a. El plazo para la presentación de reclamaciones será de tres meses, contados de fecha a fecha a partir del día siguiente a la fecha del concurso en el que han participado las apuestas contenidas en el resguardo.

Capítulo Segundo

RECLAMACIONES ANTE LA DIRECCIÓN GENERAL DE ORDENACIÓN DEL JUEGO

- 55^a. Todo participante, por el hecho de participar en los concursos de pronósticos, somete las acciones que pudieran derivarse de este hecho a la decisión que adopte Loterías y Apuestas del Estado, de acuerdo con la normativa vigente.
- 56^a. 1.- Las decisiones que, en relación con las reclamaciones de los participantes, adopte Loterías y Apuestas del Estado, o la falta de comunicación en el plazo de un mes contado desde que la reclamación tuvo entrada en Loterías y Apuestas

del Estado, podrán ser objeto de reclamación ante la Dirección General de Ordenación del Juego.

2. El plazo de caducidad del derecho al cobro de los premios, no obstante lo estipulado en la **norma 49^a**, quedará interrumpido desde la fecha de recepción de la reclamación en Loterías y Apuestas del Estado hasta la fecha en la que ésta hubiera comunicado su decisión al reclamante, o en su caso, hasta la notificación de la resolución por la Dirección General de Ordenación del Juego.

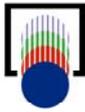
57^a. Todos los plazos previstos en las presentes normas están determinados por la fecha de celebración del concurso en que participa cada resguardo. Si como consecuencia de la aplicación de la **norma 37^a** el concurso terminara el día inmediato posterior al de la fecha de la jornada, se entenderán ampliados todos los plazos en un día.

NORMA FINAL

58^a. 1.- En todo lo no previsto en las presentes normas se estará a lo que disponga Loterías y Apuestas del Estado para su aplicación e interpretación, siendo, en todo caso, aplicable la normativa vigente para los juegos del Estado.

2. A efectos de los concursos de pronósticos de La Quiniela, en materia de reclamaciones, telegramas y demás comunicaciones relativas a cualquier procedimiento se dirigirán a la Dirección de Operaciones de Juego de la Sociedad Estatal Loterías y Apuestas del Estado, S.A., calle Capitán Haya, 53, 28020⁷ Madrid, donde radica su domicilio social.

3. Estas normas se publicarán en la página web de SELAE, además podrán también consultarse en los establecimientos de su red de ventas y en sus delegaciones comerciales.



ANEXO I
TABLA DE COMBINACIONES Y APUESTAS AUTORIZADAS PARA VALIDACION INFORMATICA

Método Directo

(3)

COMBINACIONES AUTORIZADAS	PREMIOS OBTENIDOS																																
	SIN FALLO			UN FALLO			DOS FALLOS			TRES FALLOS			CUATRO FALLOS																				
	SIMPLE			DOBLE			2 SIMPLE			1 SIMPLE			1 SEMPL			3 S.																	
	1º	2º	3º	4º	5º	2º	3º	4º	5º	3º	4º	5º	1º	2º	3º	4º	5º	1º	2º	3º	4º	5º	1º	2º	3º	4º	5º						
7	-	128	1	7	21	35	2	12	30	40	1	7	21	2	12	30	4	20	40	1	7	2	12	4	20	8	32	1	2	4	8	16	
7	1	384	1	9	35	77	105	1	9	35	2	16	54	100	1	9	35	4	28	80	1	9	2	16	4	28	8	48	1	2	4	8	16
7	2	1.152	1	11	53	147	289	1	11	53	2	20	86	208	1	11	53	4	36	136	1	11	2	20	4	36	8	64	1	2	4	8	16
7	3	3.456	1	13	75	253	553	1	13	75	2	24	126	380	1	13	75	4	44	208	1	13	2	24	4	44	8	80	1	2	4	8	16
7	4	10.368	1	15	101	403	1059	1	15	101	2	28	174	632	1	15	101	4	52	296	1	15	2	28	4	52	8	96	1	2	4	8	16
7	5	31.104	1	17	131	605	1865	1	17	131	2	32	230	980	1	17	131	4	60	400	1	17	2	32	4	60	8	112	1	2	4	8	16
8	-	256	1	8	28	56	70	1	8	28	2	14	42	70	1	8	28	4	24	60	1	8	2	14	4	24	8	40	1	2	4	8	16
8	1	768	1	10	44	112	182	1	10	44	2	18	70	154	1	10	44	4	32	108	1	10	2	18	4	32	8	56	1	2	4	8	16
8	2	2.304	1	12	64	200	406	1	12	64	2	22	106	294	1	12	64	4	40	172	1	12	2	22	4	40	8	72	1	2	4	8	16
8	3	6.912	1	14	88	328	806	1	14	88	2	26	150	508	1	14	88	4	48	252	1	14	2	26	4	48	8	88	1	2	4	8	16
8	4	20.736	1	16	116	504	1.462	1	16	116	2	30	202	806	1	16	116	4	56	348	1	16	2	30	4	56	8	104	1	2	4	8	16
9	-	512	1	9	36	84	126	1	9	36	2	16	56	112	1	9	36	4	28	84	1	9	2	16	4	28	8	48	1	2	4	8	16
9	1	1.536	1	11	54	156	294	1	11	54	2	20	88	224	1	11	54	4	36	140	1	11	2	20	4	36	8	64	1	2	4	8	16
9	2	4.608	1	13	76	264	606	1	13	76	2	24	128	400	1	13	76	4	44	212	1	13	2	24	4	44	8	80	1	2	4	8	16
9	3	13.824	1	15	102	416	1.134	1	15	102	2	28	176	656	1	15	102	4	52	300	1	15	2	28	4	52	8	96	1	2	4	8	16
10	-	1.024	1	10	45	120	210	1	10	45	2	18	72	168	1	10	45	4	32	112	1	10	2	18	4	32	8	56	1	2	4	8	16
10	1	3.072	1	12	65	210	450	1	12	65	2	22	108	312	1	12	65	4	40	176	1	12	2	22	4	40	8	72	1	2	4	8	16
10	2	9.216	1	14	89	340	870	1	14	89	2	26	152	528	1	14	89	4	48	256	1	14	2	26	4	48	8	88	1	2	4	8	16
10	3	27.648	1	16	117	518	1.550	1	16	117	2	30	204	832	1	16	117	4	56	352	1	16	2	30	4	56	8	104	1	2	4	8	16
11	-	2.048	1	11	55	165	330	1	11	55	2	20	90	240	1	11	55	4	36	144	1	11	2	20	4	36	8	64	1	2	4	8	16
11	1	6.144	1	13	77	275	660	1	13	77	2	24	130	420	1	13	77	4	44	216	1	13	2	24	4	44	8	80	1	2	4	8	16
11	2	18.432	1	15	103	429	1.210	1	15	103	2	28	178	680	1	15	103	4	52	304	1	15	2	28	4	52	8	96	1	2	4	8	16
12	-	4.096	1	12	66	220	495	1	12	66	2	22	110	330	1	12	66	4	40	180	1	12	2	22	4	40	8	72	1	2	4	8	16
12	1	12.288	1	14	90	352	935	1	14	90	2	26	154	550	1	14	90	4	48	260	1	14	2	26	4	48	8	88	1	2	4	8	16
13	-	8.192	1	13	78	286	715	1	13	78	2	24	132	440	1	13	78	4	44	220	1	13	2	24	4	44	8	80	1	2	4	8	16
13	1	24.576	1	15	104	442	1.287	1	15	104	2	28	180	704	1	15	104	4	52	308	1	15	2	28	4	52	8	96	1	2	4	8	16
14	-	16.384	1	14	91	364	1.001	1	14	91	2	28	156	572	1	14	91	4	48	264	1	14	2	28	4	48	8	88	1	2	4	8	16

ANEXO II
TABLAS DE COMBINACIONES Y APUESTAS AUTORIZADAS PARA VALIDACION INFORMATICA
-- Método Reducido --

REDUCCION PRIMERA (4 Triples)		
COMBINACIONES		Apuestas
Dobles	Triples	
-	4	9
-	5	27
-	6	81
-	7	243
-	8	729
-	9	2.187
-	10	6.561
-	11	19.683
1	4	18
1	5	54
1	6	162
1	7	486
1	8	1.458
1	9	4.374
1	10	13.122
2	4	36
2	5	108
2	6	324
2	7	972
2	8	2.916
2	9	8.748
2	10	26.244
3	4	72
3	5	216
3	6	648
3	7	1.944
3	8	5.832
3	9	17.496
4	4	144
4	5	432
4	6	1.296
4	7	3.888
4	8	11.664
5	4	288
5	5	864
5	6	2.592
5	7	7.776
5	8	23.328
6	4	576
6	5	1.728
6	6	5.184
6	7	15.552
7	4	1.152
7	5	3.456
7	6	10.368
7	7	31.104
8	4	2.304
8	5	6.912
8	6	20.736
9	4	4.608
9	5	13.824
10	4	9.216

REDUCCION SEGUNDA (7 Dobles)		
COMBINACIONES		Apuestas
Dobles	Triples	
7	-	16
7	1	48
7	2	144
7	3	432
7	4	1.296
7	5	3.888
7	6	11.664
8	-	32
8	1	96
8	2	288
8	3	864
8	4	2.592
8	5	7.776
8	6	23.328
9	-	64
9	1	192
9	2	576
9	3	1.728
9	4	5.184
9	5	15.552
10	-	128
10	1	384
10	2	1.152
10	3	3.456
10	4	10.368
11	-	256
11	1	768
11	2	2.304
11	3	6.912
12	-	512
12	1	1.536
12	2	4.608
13	-	1.024
13	1	3.072
14	-	2.048

REDUCCION TERCERA (3 Dobles y 3 triples)		
COMBINACIONES		Apuestas
Dobles	Triples	
3	3	24
3	4	72
3	5	216
3	6	648
3	7	1.944
3	8	5.832
3	9	17.496
4	3	48
4	4	144
4	5	432
4	6	1.296
4	7	3.888
4	8	11.664
5	3	96
5	4	288
5	5	864
5	6	2.592
5	7	7.776
5	8	23.328
6	3	192
6	4	576
6	5	1.728
6	6	5.184
6	7	15.552
7	3	384
7	4	1.152
7	5	3.456
7	6	10.368
7	7	31.104
8	3	768
8	4	2.304
8	5	6.912
8	6	20.736
9	3	1.536
9	4	4.608
9	5	13.824
10	3	3.072
10	4	9.216
11	3	6.144

Reducción Cuarta (2 Triples y 6 Dobles)		
Combinaciones		Apuestas
Dobles	Triples	
6	2	64
6	3	192
6	4	576
6	5	1.728
6	6	5.184
6	7	15.552
7	2	128
7	3	384
7	4	1.152
7	5	3.456
7	6	10.368
7	7	31.104
8	2	256
8	3	768
8	4	2.304
8	5	6.912
8	6	20.736
9	2	512
9	3	1.536
9	4	4.608
9	5	13.824
10	2	1.024
10	3	3.072
10	4	9.216
11	2	2.048
11	3	6.144
12	2	4.096

Reducción Quinta (8 Triples)		
Combinaciones		Apuestas
Dobles	Triples	
-	8	81
-	9	243
-	10	729
-	11	2.187
-	12	6.561
-	13	19.683
1	8	162
1	9	486
1	10	1.458
1	11	4.374
1	12	13.122
2	8	324
2	9	972
2	10	2.916
2	11	8.748
2	12	26.244
3	8	648
3	9	1.944
3	10	5.832
3	11	17.496
4	8	1.296
4	9	3.888
4	10	11.664
5	8	2.592
5	9	7.776
6	8	5.184

Reducción Sexta (11 Dobles)		
Combinaciones		Apuestas
Dobles	Triples	
11	-	132
11	1	396
11	2	1.188
11	3	3.564
12	-	264
12	1	792
12	2	2.376
13	-	528
13	1	1.584
14	-	1.056

ANEXO III
MODELOS DE BOLETO PARA PARTICIPAR EN LA QUINIELA
Y DE RESGUARDOS EN LA VALIDACION INFORMATICA

VALIDACION INFORMATICA

Resguardo de Participación

Boleto para apuestas sencillas
 y múltiples por el método Directo



SENCILLO-MÚLTIPLE 261

SENCILLAS: Marque 14 signos por bloque (mínimo 2) en la zona de PRONÓSTICOS.
 MÚLTIPLES: Marque los pronósticos sólo en bloque 1 y el número de Dobles y Triples en la zona de COMBINACIONES.

1.ª Liga BBVA / 2.ª Liga Adelante JORNADA: 14.ª FECHA: 26-5-13



		P R O N Ó S T I C O S																							
GETAFE-VALLADOLID	1	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2
SEVILLA-MÁLAGA	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2
BARCELONA-ALMERÍA	3	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2
R. MADRID-ATHLETIC CLUB	4	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2
VILLARREAL-AT. MADRID	5	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2
MALLORCA-ESPANYOL	6	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2
OSASUNA-BETIS	7	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2
DEPORTIVO-SPORTING	8	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2
NUMANCIA-RACING	9	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2
ZARAGOZA-XEREZ	10	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2
R. SOCIEDAD-CASTELLÓN	11	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2
CÓRDOBA-TENERIFE	12	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2
ALBACETE-CELTA	13	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2
ELCHE-ALICANTE	14	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2
BIEN <input checked="" type="checkbox"/> MAL <input type="checkbox"/>	PLENO AL 15 RECREATIVO	0	1	2	M	VALENCIA	0	1	2	M															
BLOQUES >		1	2	3	4	5	6	7	8																

COMBINACIONES	
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8
9	9
10	↑ TRIPLES
11	
12	
13	
14	↑ DOBLES

La Quiniela

5 APUESTA(S)

1	2	3	4	5	
1.	2	2	2	2	1
2.	X	X	1	2	2
3.	1	2	2	2	1
4.	X	1	2	2	2
5.	X	2	X	2	1
6.	2	1	2	X	1
7.	X	1	2	2	X
8.	X	2	2	2	2
9.	1	X	X	X	2
10.	X	X	2	1	X
11.	1	1	X	1	1
12.	X	X	X	1	X
13.	1	2	X	X	1
14.	2	1	2	2	X

15. 0-1

NO VALIDO
 10341-1 3,75 EUR
 001 11 ENE 15

08961-0302-90242-03452-29081-16615-45134
 01-08961-153A70014CAF5D28FBA9

Boleto para apuestas múltiples por el método de Reducidas



REDUCIDAS 252

Marque con el signo X en la zona de pronósticos una, dos o tres casillas de cada partido según que lo pronostique a «fijo», «doble» o «triple».



PRONÓSTICOS

Los partidos objeto de pronóstico serán los determinados por S.E.L.A.E. para cada jornada por el orden allí establecido.

A los partidos elegidos para la reducción se les asignan los pronósticos correspondientes de cada grupo en el orden creciente del número del partido. Si en la reducción entran dobles, los signos 1 y X son sustituidos por la pareja de signos del bloque de pronósticos y en el mismo orden.

PLENO AL 15

Equipo 1 0 1 2 M

Equipo 2 0 1 2 M

1	1	X	2
2	1	X	2
3	1	X	2
4	1	X	2
5	1	X	2
6	1	X	2
7	1	X	2
8	1	X	2
9	1	X	2
10	1	X	2
11	1	X	2
12	1	X	2
13	1	X	2
14	1	X	2

COMBINACIONES

1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8
9	9
10	10
11	11
12	12
13	13
14	↑ TRIPLES
	↑ DOBLES

REDUCCIONES

1 Marque con X la casilla que contenga el número del partido que haya elegido para la reducción, de entre los pronosticados a doble y a triple.

REDUCCIONES AUTORIZADAS Y GRUPOS DE PRONÓSTICOS

Reducción PRIMERA - 4 triples - 9 apuestas

1	1	1	X	X	X	2	2	2
1	X	2	1	X	2	1	X	2
1	X	2	X	2	1	2	1	X
1	X	2	2	1	X	X	2	1

Reducción SEGUNDA - 7 dobles - 16 apuestas

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
1	1	X	X	X	X	1	1	X	X	1	1	X	X	1	1
1	1	X	X	X	X	1	1	X	X	1	1	X	X	1	1
1	1	X	X	1	1	X	X	X	X	1	1	1	1	X	X
1	1	X	X	1	1	X	X	1	1	X	X	X	X	1	1
1	X	1	X	X	1	X	1	1	1	X	1	X	1	X	1
1	X	1	X	1	X	1	X	1	X	1	X	1	X	1	X
1	X	1	X	1	X	1	X	1	X	1	X	1	X	1	X

Reducción TERCERA - 3 dobles y 3 triples - 24 apuestas

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
1	1	1	X	X	X	X	X	1	1	1	1	X	X	X	1	1	1	1	1	X	X	X	X
1	1	1	1	1	1	X	X	X	X	X	X	X	X	X	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	X	X	X	X	X	X	X	X	X	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2
1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2
1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2

Reducciones CUARTA, QUINTA y SEXTA al dorso.

14 Marque con X las casillas que contengan el número de DOBLES y de TRIPLES que haya pronosticado.

BIEN MAL

La Quiniela

MÚLTIPLE REDUCIDA 18
REDUCCION PRIMERA
<4 TRIPLES>

1. 1X2 R
2. 1X2 R
3. 1
4. 1
5. X
6. X
7. X
8. 1X
9. 1X2 R
10. 1X2 R
11. X
12. X
13. X
14. X

R = PRONOSTICO REDUCIDO

15. 1-2

NO VALIDO
10341-1 13.50 EUR
001 11 ENE 15

08961-0302-99149-00776-12867-67008-54705
01-08961-09706FFDFC81577C9E9E

Boleto para apuestas múltiples por el método de Condicionadas



CONDICIONADAS 270
Este boleto sirve únicamente para la lectura de apuestas por un terminal en línea con un ordenador central



PRONÓSTICOS

Los partidos objeto de pronóstico serán los determinados por S.E.L.A.E. para cada jornada por el orden allí establecido.

Marque con el signo X una, dos o tres casillas de cada partido según que lo pronostique a «fijo», «doble» o «triple».

1	1	X	2
2	1	X	2
3	1	X	2
4	1	X	2
5	1	X	2
6	1	X	2
7	1	X	2
8	1	X	2
9	1	X	2
10	1	X	2
11	1	X	2
12	1	X	2
13	1	X	2
14	1	X	2

PLENO AL 15

Equipo 1 0 1 2 M

Equipo 2 0 1 2 M

SISTEMA CONDICIONADO

PARTIDOS EN SISTEMA

Marque con X la casilla que contenga el número del partido que haya elegido condicionar de entre los pronosticados a Doble y a Triple.

1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8
9	9
10	10
11	11
12	12
13	13
14	14

CONDICIONES
Afectan solo al grupo de partidos elegidos en la columna de PARTIDOS EN SISTEMA

PRIMERA: VARIANTES
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14

SEGUNDA: EQUIS
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14

TERCERA: DOSES
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14

— Cada casilla marcada indica que juega las apuestas que tengan el número de VARIANTES, de EQUIS o de DOSES, que figuran en esa casilla.
— En cada condición puede marcar cualquier número de casillas (ninguna, una o más) que indiquen hasta el total de VARIANTES, de EQUIS y de DOSES, que contenga el grupo de partidos condicionados. Es necesario marcar al menos en una condición.
— En la columna PARTIDOS EN SISTEMA puede marcar cualquier número de partidos, desde 2 (mínimo) hasta 14, sean consecutivos o no. Los no marcados juegan al directo, sean FIJOS, DOBLES o TRIPLES.

↑
DOBLES TRIPLES

Marque con X las casillas que contengan el número de DOBLES y de TRIPLES que haya pronosticado.

BIEN X
MAL X

La Quiniela

La Quiniela

MULTIPLE 72 CONDICIONADA APUESTAS

1. X2 C CONDICIONES
2. X2 C VARIANTES: 3
3. X2 C
4. 1X2
5. X EQUIS: 1 2
6. X
7. X
8. X2
9. X DOSES: 1 2
10. X
11. X
12. X
13. X C = PRONOSTICO
14. X CONDICIONADO

15. 01-1

NO VALIDO
10341-1 54,00 EUR
001 11 ENE 15

08961-0302-93339-89777-84334-34068-45132
01-08961-F564E721E4BE016C6749



La Quiniela